MACROSS PLUS

-GAME EDITION-

ごあいさつ

このたびは、「マクロスプラス －ゲームエディション－」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの解説書をよくお読みいただいた上、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、本書は大切に保管してください。

MACROSS PLUS
-GAME EDITION-

CONTENTS

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only

プレイヤー 1～2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02791

STORY

ストーリー

AD2040年、ゼントラーディとの永き戦いを終えた人類は新たな敵の襲来を予想し、銀河の各地に植民を進めていた。そして物語は、地球から10数光年離れた惑星エデンに1人のパイロットが配属されるところからはじまる。彼の名はイサム・ダイソン。腕は確かだが協調性にかけ軍の規律を乱すため、試作可変戦闘機YF-19のテスト部隊に派遣されたのだ。そこで彼は、YF-21のパイロットであるかつての友ガルド・ゴア・ボーマンと再会、それぞれの機体を駆って大空で火花を散らすこととなった。ある日、2人は人気バーチャロイド・アイドル、シャロンのコンサート会場で幼なじみのミュン・ファン・ローンと出会う。ここに3人の止まっていた時が動きはじめたのだが…。

CONTROLLER FUNCTION

操作方法

アナログコントローラ

アナログコントローラご使用について

LEDが赤く点灯している時はアナログモードの操作に、消灯している時はデジタルモードの操作になります。

このゲームは振動機能のみに対応しています。（振動のON／OFFはOPTIONのKEY SETTINGで行うことができます。）アナログモードには対応していません。アナログコントローラご使用の場合は左右スティックはご使用いただけません。

操作一覧

※の動作はバーニア消費行動です。

ステージ	ボタン	操作
フィールドバトルステージ	方向キー上	前方向に進む
	方向キー下	後ろ方向に進む
	方向キー左	左方向へ移動
	方向キー右	右方向へ移動
	◎ボタン	ミサイル／押し続けると射出中は敵位置を画面中央内に捕らえるカメラ視点になる
	△ボタン	サブウエポン
	⊗ボタン	DSS発動ボタン
	□ボタン	（接地中）防御／押しつづけるで防御率上昇／（空中）急速落下する
	R1ボタン	右旋回／R1ボタン2度押しで右急旋回
	R2ボタン	バーニア上昇※／R2ボタン+方向キー左右どちらかで各方向にダッシュ※
	L1ボタン	左旋回／L1ボタン2度押しで左急旋回
	L2ボタン	敵をサーチ※
ドッグファイトステージ	方向キー上	下降
	方向キー下	上昇
	方向キー左	左方向へ移動／方向キー左2度押しで左回転※
	方向キー右	右方向へ移動／方向キー右2度押しで右回転※
	◎ボタン	ミサイル／押し続けると射出中は敵位置を画面中央内に捕らえるカメラ視点になる
	△ボタン	サブウエポン
	⊗ボタン	DSS発動ボタン
	□ボタン	チャフを射出
	R1ボタン	減速／R1ボタン2度押しで急減速※
	R2ボタン	加速／R2ボタン2度押しで急加速※
	L1ボタン	敵、もしくは敵のミサイルを画面中央に捕らえる。
	L2ボタン	敵をサーチ※

〈注意〉VS GAMEの機体「ディフェンダー」のみ◎ボタンは使用できません。

START UP INFORMATION
ゲームの始め方

デモ中にスタートボタンもしくは◎ボタンを押すと、タイトル画面に切り替わります。

STORY GAME

ストーリーモードをプレイします。

VS MODE

フリー対戦バトルモードをプレイします。

OPTION

オプション（設定）を変更できます。

LOAD

データ（ストーリーモードのクリアステージ、オプション各種設定など）がメモリーカードにセーブされている場合、ロードできます。

SAVE

現状のデータ（ストーリーモードのクリアステージ、オプション各種設定など）をメモリーカードにセーブできます。

注意：本ゲームはメモリーカード差込口1のみに対応しています。
なお、ロード&セーブ中はメモリーカードに触らないでください。

OPTION
オプションについて

オプションでは以下の設定や閲覧ができます。

KEY SETTING	コントローラのボタン配置や振動のON／OFFを変更できます。
SOUND VOLUME	ゲーム中の各種サウンドの音量を調節できます。
MOVIE	今までに見たムービーを閲覧することができます。
AUTO SAVE	ステージ間のオートセーブのON/OFFができます。

STORY MODE INFORMATION

ストーリモードについて

マクロスプラスのストーリーに沿ったメインモードです。ゲームの間に、中間アニメーションムービーが流れ、ストーリーに沿ったゲームをプレイすることができます。

ストーリーモードはガルドステージとイサムステージ（各8ステージ）に分かれています。最初はガルドステージしか選択できませんが、ガルドステージを全てクリアーするとイサムステージが選択できるようになります。

ステージは演習とストーリーステージと分かれています。演習ステージでは自機の戦果によって、機体が変わってきます。（11−12ページ参照）　その性能により、後半のストーリーステージの難易度が変化していきます。

演習ステージ	ストーリーステージ
ステージ1 ▶ ステージ2 ▶ ステージ3 ▶ ステージ4	ステージ1 ▶ ステージ2 ▶ ステージ3 ▶ ステージ4
機体の性能の変化	ライバルとの戦い

進捗画面（ストーリーモード時）

各演習ステージのクリア時にのみ、そのステージでの行動結果を表す進捗画面が表示され、登場キャラクター達との会話になります。ステージのクリア状況によって、キャラクター達のセリフが変わります。

機体性能画面

進捗画面の後、行動結果に対しての現在の自機（ガルドモードではYF-21、イサムモードではYF-19）とライバル（ガルドモードではYF-19、イサムモードではYF-21）のパラメータ画面になります。

各種パラメータについて

Rise & Drop（上昇&下降）	機体の空力限界速度（上昇&下降能力）を示します。
Mobility（起動力）	機体の加速、減速能力を示します。
Revolve（旋回）	機体の旋回能力を示します。
Weapon（ウエポン）	機体のバルカン（もしくはサブウエポン）命中精度を示します。
Rock On（ロックオン）	機体のロックオンミサイル精度を示します。

行動結果の評価項目について

Clear time （クリアタイム）	クリアタイムによって、「上昇・下降」「機動力」「旋回」「バルカン」「ロックオン」のパラメータが変化 します。
Weapon of oneself （自分のウエポン）	敵への命中率によって「バルカン」「ロックオン」のパラメータが変化します。
Missile of oneself （自分のミサイル）	敵への命中率によって「バルカン」「ロックオン」のパラメータが変化します。
Direct attack of oneself （自分の直接攻撃、※パンチなど）	敵への命中率によって「上昇・下降」「機動力」「旋回」のパラメータが変化します。
Weapon of opponent （敵のウエポン）	敵のバルカン攻撃回避数によって「上昇・下降」「機動力」「旋回」のパラメータが変化します。
Missile of opponent （敵のミサイル）	敵のミサイル攻撃回避数によって「上昇・下降」「機動力」「旋回」のパラメータが変化します。
Direct attack of opponent （敵の直接攻撃※パンチなど）	敵のDSSにおける直接攻撃（トレースを含む）を受けなかった率によって「上昇・下降」「機動力」「旋回」のパラメータが変化します。
Damage of oneself （ダメージ）	自機のダメージ数によって「上昇・下降」「機動力」「旋回」「バルカン」「ロックオン」のパラメータが変化します。

BATTLE MODE INFORMATION

VS GAMEについて

このモードでは、今までのマクロスに出てきた歴代のメカと自由に戦うことができます。
1P 対 COM、1P 対 2Pのどちらかの対戦を行うことができます。

選択画面では、ステージ・ゲーム形式・BGM、機体選択・機体カラー設定ができます。

このモードにはいくつかの隠し機体があります。ストーリーモードで一定の条件をクリアすると出現し、選べるようになります。

GAME INFORMATION

ゲームについて

本ゲームは基本的に1対1のバトルゲームです。プレイヤーはバーニヤ量や、ミサイル・バルカンなどの弾数に気をつけて敵と戦っていきます。バーニア、武器とも、消費が0になるとリロードされるので心配ありませんが、その間は敵への攻撃や、バーニア消費行動（4ページ：操作方法参照）が使用できなくなります。

画面の説明

各ステージによって、地上戦（フィールドバトル）と空中戦（ドッグファイト）の2種類のゲームモードがあります。表示に変化はありませんが、操作方法が異なります。※4ページ参照

フィールドバトル

ドッグファイト

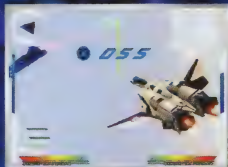
D.S.S〈ダイナミック・シチュエーション・システム〉について

ゲーム中にある一定の条件がそろうと画面内に「D.S.S」サインが出現します。サイン出現時にタイミングよく⊗ボタンを押すことによりD.S.Sというオートでも戦闘シーンに移行することができます。D.S.Sには状況により様々なものがあり、オートデモ中に攻撃を行うものや、回避行動を取るものなど戦闘を有利に行うことが可能です。更に敵もD.S.Sを行いますので、注意が必要です。

《空中戦のD.S.Sの例》

戦闘中にD.S.Sサイン出現!

回避行動D.S.Sで
全ミサイルを回避!

その後、敵を画面中心に捕らえる!
ミサイルのチャンス!

戦闘中にD.S.Sサイン出現!

追尾D.S.Sに入る!

その後、敵を捕らえ続けて
(敵が画面内からはずれるまで
攻撃を行える)

《地上戦のD.S.Sの例》

戦闘中にD.S.Sサイン出現!

直接攻撃D.S.Sで敵にダメージ!

攻略のヒント

D.S.S は使用頻度によりそのステージ内での発生条件が厳しくなっていきますので、多用せずタイミングを見計らって戦略的に使用することが攻略のカギとなります。

その他各種サインについて

●バーニアオーバー

バーニアを消化しきっている時にバーニア消費行動を取ると、バーニアオーバーサインが表示されます。バーニアがリロードされるまでその状態は続きます。

●ミサイルヒット

ミサイル使用時に敵に1発以上当たった場合、その数が表示されます。

CHARACTERS INTRODUCTION
キャラクター紹介
ガルド・ゴア・ボーマン
ゼネラルギャラクシー社の設計主任でYF-21のテストパイロット。ゼントラーディの血をひいているため闘争本能が激しく、自らそれを無理矢理制御している。イサムやミュンとはハイスクール時代の友人だが、ある事件がもとで、イサムを強烈に憎んでいる。
イサム・ダイソン
統合宇宙軍中尉。数々の軍規違反のため新星インダストリー社製のYF-19のテストパイロットとして、惑星エデンにあるニューエドワーズ基地に転属させられた。
ある誤解からガルド、ミュンとの埋めようのない溝を作ってしまっている。

ミュン・ファン・ローン
バーチャロイド・アイドル、シャロン・アップルのプロデューサーでイサムやガルドとはハイスクール時代の友人。しかし、イサムたちの前から姿を消し、地球に移住した。過去を捨てるために歌うことをやめ、現在ではシャロン・アップルのプロジェクトの中心的人物として働いている。

シャロン
ミュンのプロデュースするバーチャロイド・アイドル。バーチャロイド・アイドルはコンピュータが実現させてくれるかもしれないひとつの夢である。観るものがそれぞれに望む姿を見せてくれる、実体を持たない理想のアイドル。彼女は"まだ"実在しない。

ミラード司令官
ニューエドワーズ基地司令官。次期全領域戦闘機AVFの候補として、YF-19とYF-21を競合させる。

ヤン
YF-19を設計した、新星インダストリー社の設計主任。コンピュータおたくでハッカー。

ルーシー
ニューエドワーズ基地の管制官。イサムの強引さに初めは呆れていたが、次第にひかれていく自分に気づく。

MECHANIC INTRODUCTION
メカニック紹介
YF-19
次期全領域戦闘機AVFの候補として
YF-21とともに審査が はじまってい
る新型戦闘機。イサムが搭乗。実験機
的な色合いの強いYF-21に対して新
技術の導入を要求性能実現のため必
要最小限にとどめているのが特徴。

YF-21

ゼネラルギャラクシー社が担当するAVFの候補　機体。YF-19とともに審査がはじまっている。ガルドが搭乗。ゼントラーディ系の技術を大幅に　取り入れた設計となっており、特にこの機体では操縦・火器管制を脳波制御する新式の運用システムを採用している。

ゴースト X-9

統合軍が極秘裏に開発していた、無人ステルス機。無人機のため、YF-19、YF-21をしのぐ性能を誇る。

CHARACTERS INTRODUCTION
その他のメカニック
VF-5000
VF-1S
ファランクス
トマホーク
ディフェンダー
モンスター
ヌージャデル・ガー
グラージ
リガード
クアドラン・ロー
スパルタン
… & SECRET

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

ゲーム内容についてのお問い合わせは下記まで

株式会社翔泳社ユーザーサポート

TEL.03-5362-3858

受付時間:月～金曜日(祝祭日を除く)11時～18時

翔泳社ホームページ

http://www.shoeisha.co.jp/enter/index.html

SLPS 02791